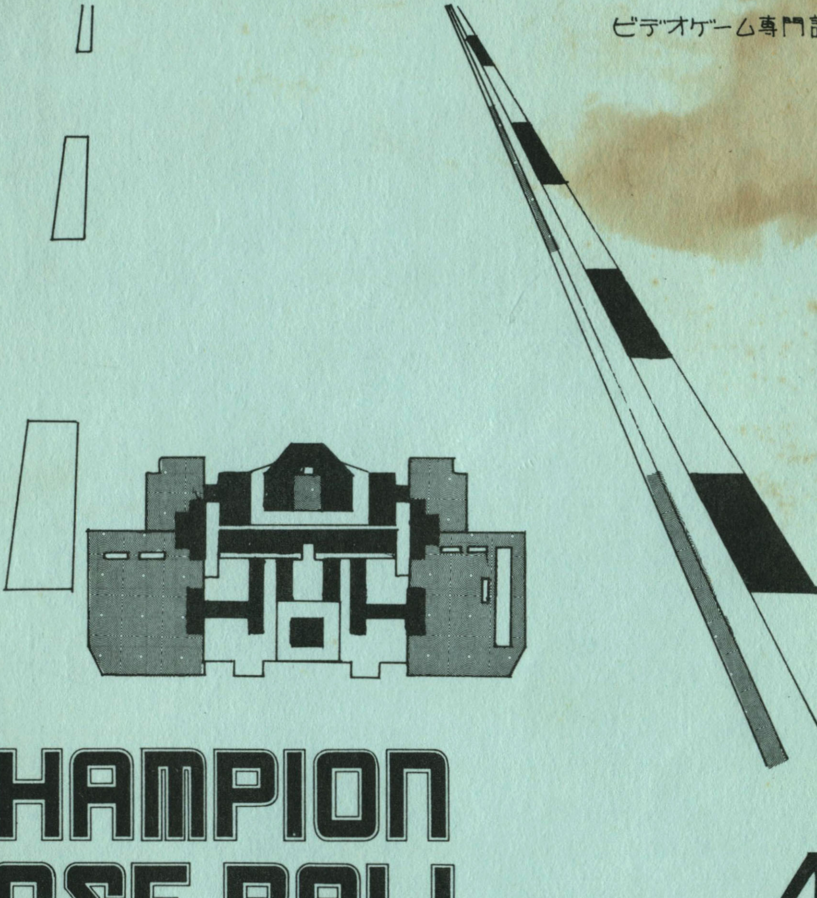
ビデオゲーム専門誌



CHAMPION BASE BALL

Vol. 4

ゲームフリーク

Pengo dranker

ペンゴドランカー シンドローム

　今、巷で「ペンゴドランカーシンドローム」が流行している。
驚異のアイスワールドゲーム：ペンゴに、とりつかれたプレイヤーは、仕事、学校をさぼり、夜も眠らずペンゴし続ける。

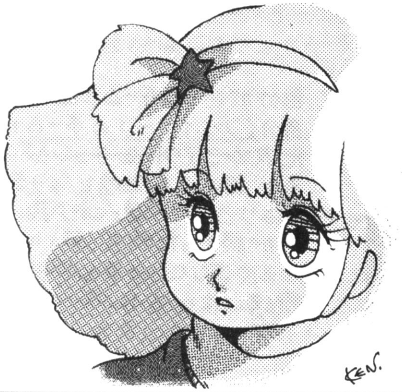
　人々の得点は除々に上がる。
　私は、遂に30万点をマークした。満足ならないゲームフリークは、それでもプレイをやめない。100万点を目指した私を待っていたのは「ペンゴドランカーシンドローム」であった。

　座折・・・・・

「ペンゴドランカー シンドローム」の先には座折だけが待っている。
惑わしの某日、私は突然とスコアーダウンしたのである。30万点の男は、ただの10万点プレイヤーに成り下がった。
　今までの数多くのスノービーの攻撃により、私はとうとう「パンチドランカー」ならぬ「ペンゴドランカー」に犯されてしまったのだ。

　栄光への落とし穴。男のロマン・100万点プレイヤーを夢みる1人の人間の座折がここにあった。今、もうどんなにプレイしても30万点にさえ届かない。

目まいがする・・・・
血液が逆流する・・・・
指がケーレンする・・・・



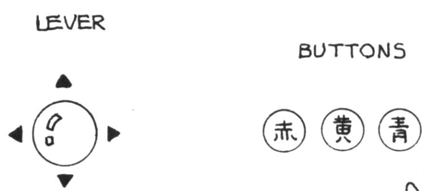
　私は、ペンゴプレイヤーを引退し、今は、ゼビウスプレイヤーの世界にデビューし、7桁のスコアーをマークすることができる。
　しかし、何時、トーロイド、テラジ、ブラグザカートによる「ゼビウスドランカーシンドローム」に犯されるかわからない毎日を暮らしている。

CHAMPION BASE BALL

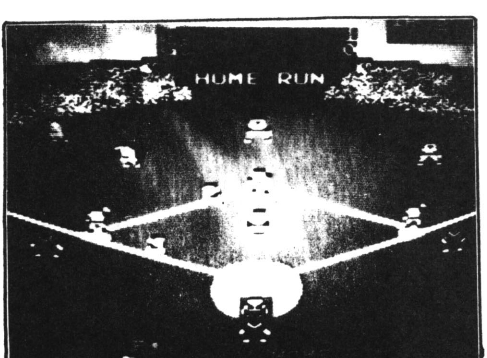
VOL.3に引き続きビデオゲーム講座 第2弾！
たいしたものではございませんが、TAJI CORP.が総力を上げて調べ上げた攻略法の数々．御覧下さい！

1. ゲームの概容

埼玉県（！）のアルファ電子が開発．セガが独占販売権獲得した本格的野球ゲーム．







自分が好きなチームを選んで下さい．
自分（プレイヤー）のチームはいつも先攻で3アウトでチェンジ
表が終わると守備となります．
やはり3アウトチェンジ！
裏が終わった時点．或いは表の時点で、コンピューターチームの方が勝っていたらゲームオーバーです．

2 SELECT YOUR TEAM





貴方は12チームの中からお気に入りのチームを選ぶことができます.
全球団180人の選手は全員実在の選手のデータがインプットされています.

しかし、今、活躍していない選手(NAGA:長島など)が居る為、アルファ電子では、3ヶ月ごとに最新データを入れた製品を発売する予定です。

各選手の名前は、メモリー制約などの為、4文字以内に省略されています.その為もあって、180人の選手の中には、同じ名前の人もいます.

各選手の名前の中には、ニックネームで登録されている人もいます.(OBAQ)

チームセレクトの上段(D.G.T.C.W.Y)のチームは、セリーグで、下段(S.F.B.H.O.N)のチームはパリーグです.
もし、貴方がセリーグのチームを選べば、コンピューターチームもセリーグに、パリーグを選べばコンピューターチームもパリーグになります.

おわび

FROM TAJI CORP.

前号の予告より発刊が遅れました事をおわびします.
それから予告でおしらせしたポールポジション講座はVOL.5に回しました.本当にごめんなさい.

STARTING MEMBERS I

D チーム

No.	NAME	
1	YASU	.350
2	T.H	.288
3	NISH	.311
4	KEN	.280
5	T.N	.282
6	KATU	.262
7	SIMA	.269
8	KAWA	.227
9	SUGI	3.11
B	KON	.220
B	NAMI	.259
B	MIZU	.191
P	MATU	2.61
P	GEN	3.14
P	YAMA	3.56

G チーム

No.	NAME	
1	SIBA	.282
2	E.T	.271
3	KAWA	.315
4	NAGA	.275
5	ROSY	.284
6	MORI	.267
7	KEN	.266
8	KAZU	.196
9	BESY	2.36
B	TIBA	.280
B	AOTA	.263
B	OSAN	.220
P	GUTI	2.58
P	FUJI	3.28
P	HAYA	2.00

T チーム

No.	NAME	
1	A.M	.293
2	MURA	.246
3	FUMI	.271
4	MASA	.325
5	KADA	.300
6	TIRA	.290
7	R.B	.280
8	ANDO	.207
9	YAMA	2.41
B	K.A	.260
B	S.S	.280
B	TIGA	.358
P	STAN	3.42
P	KOYA	3.00
P	FUKA	3.28

C チーム

	NAME	
1	YOSI	.269
2	T.K	.268
3	KASA	.280
4	MOTO	.306
5	HIDE	.235
6	ADRF	.257
7	SIMA	.263
8	HARA	.210
9	BEPU	2.43
B	ZAKI	.240
B	KOBA	.212
B	LAN	.143
P	YUTA	2.63
P	KZUO	3.38
P	ARAI	3.88

STARTING MEMBERS Ⅱ

W チーム

NO.	NAME	
1	DAI	.277
2	Y.T	.260
3	SAKI	.351
4	OBAQ	.254
5	SEKI	.283
6	KON	.269
7	MATU	.212
8	J.T	.220
9	KAZU	3.05
B	YOSI	.284
B	SIKI	.257
B	TUKA	.234
P	ITO	2.07
P	MATU	3.99
P	TIBA	4.83

Y チーム

NO.	NAME	
1	FUJI	.268
2	S.M	.255
3	MANU	.310
4	TAKE	.240
5	KATU	.282
6	URA	.287
7	NABE	.211
8	AKI	.271
9	KANE	3.32
B	NAKA	.267
B	KAWA	.213
B	SITA	.248
P	MOTO	3.37
P	YASU	2.60
P	OHRA	4.22

S チーム

NO.	NAME	
1	SIGE	.259
2	ZAKI	.246
3	S.V	.307
4	NAKA	.218
5	T R	.272
6	TAKU	.279
7	ISHI	.185
8	MURA	.215
9	INAO	3.28
B	BUTI	.277
B	HANA	.251
B	OKA	.219
P	HIRO	2.83
P	MASA	2.76
P	ASNO	3.18

F チーム

NO.	NAME	
1	MAMO	.286
2	SIRO	.262
3	T.C	.268
4	BARA	.285
5	T.S	.281
6	HIDE	.291
7	MIYA	.258
8	MOTI	.226
9	OZAK	2.10
B	SAWA	.284
B	TANI	.271
B	RASI	.248
P	YUTA	1.98
P	SATO	1.84
P	ISAM	3.82

STARTING MEMBERS III

B チーム

NO.	NAME	
1	RANO	.245
2	ISHI	.274
3	V.H	.272
4	HARA	.311
5	KOIT	.277
6	GAWA	.301
7	SIDA	.290
8	WATA	.228
9	KEI	3.74
B	SEKI	.264
B	RITA	.223
B	ALAN	.220
P	YAZU	3.86
P	GUTI	4.58
P	KOJI	4.02

H チーム

NO.	NAME	
1	YUTA	.303
2	SIN	.263
3	KOJI	.282
4	B.M	.204
5	TANI	.303
6	B.P	.272
7	UEDA	.302
8	NAGA	.236
9	HISA	3.10
B	TANI	.229
B	OKA	.211
B	SAWA	.193
P	MOTO	3.34
P	OKI	3.84
P	TARO	4.86

O チーム

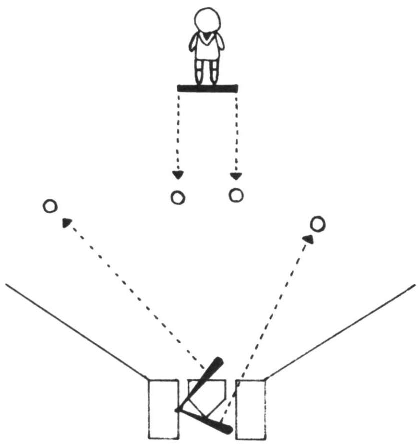
NO.	NAME	
1	MOTI	.264
2	SUMI	.258
3	AI	.325
4	LENN	.326
5	MITI	.301
6	TOSI	.291
7	HIDE	.208
8	KAMI	.231
9	TANI	2.96
B	YAMA	.224
B	TOKU	.256
B	SYOJ	.218
P	S.S	4.26
P	CHYO	2.93
P	SINA	4.40

N チーム

NO.	NAME	
1	E.T	.277
2	WARA	.262
3	HIRO	.273
4	L.T	.270
5	DON	.315
6	TERA	.264
7	MOTO	.212
8	OKA	.216
9	SHIN	4.50
B	MURA	.259
B	DOKA	.240
B	ANA	.229
P	SIRO	2.65
P	TAKA	3.04
P	KAZU	3.15

4 CHAMPION BASE BALL だげきへん、

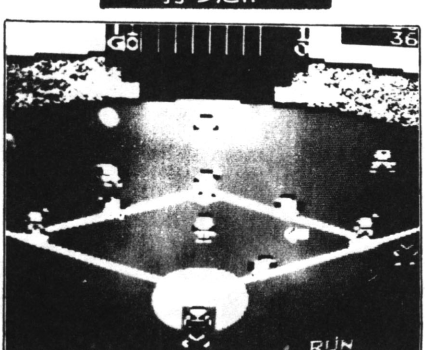
◀ ピッチャーの投げる球が外角へいくか、それとも内角へいくかを予測することが大切です。
ピッチャーのプレートをよく見て、足元がプレートの右にあれば球も右から投げます。ただし、変化球によって球筋が変わることがあります。



▲ バットを早く振れば3塁線側へ、遅く振れば1塁線側へ球が飛びます。（右打席の時は反対です）

- 各選手の打率は形だけのものでぜんぜんあてにならないのです。
- 点数は回が浅いほど入れ易いのですが、あまり点を取ると裏の回で逆転される可能性が高くなります。点差は2.3点にした方が良いでしょう。
- 各選手の中で1番ヒットを打つのは、ピンチヒッターです。
2番目にヒットを打つのは4番打者です。
- 3塁側へ打つとヒットになる確率が高くなります。
1塁との距離が長いからです。
- 1番ヒットを打てないのは9番打者です。
- 回が浅いと、ピッチャーや2塁手は打球をとりませんが、回が進むと、取りはじめます。

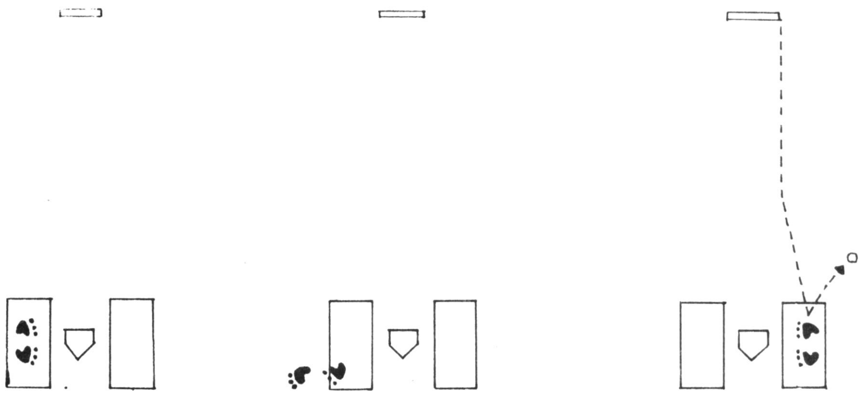
打った!!



秘伝

デッド ボール

DEAD BALL !



1\.
ピッチャーがボールを投げるまえに。

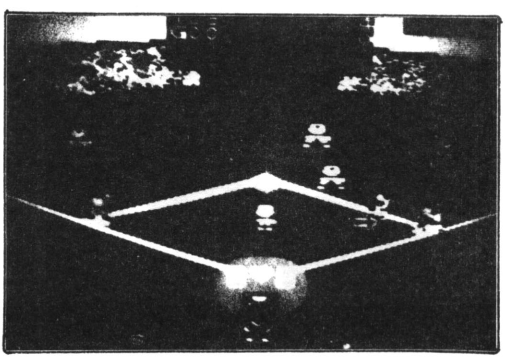
2\.
選手交代（ただし、左打者→右打者、右→左）

3\.
5割以上の確率で。デッドボールになります。

このデッドボール戦法は満塁の時に押し出しの1点を取るのに効果的です。
ただし、選手交代（ピンチヒッター）は3人しかいないので、よく使うべき時を考えましょう。

（例）

Tチーム 8番ANDO → TIGA
Nチーム 3番HIRO → DOKA



必勝法　BANT戦法

もし、貴方がHI-SCOREを出したいと望むならば、バント戦法をするしかありません。

この戦法を完璧にマスターすれば20万点でも30万点でも出すことができます。

方法：

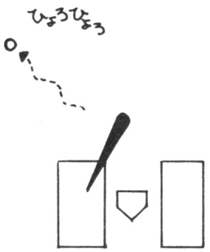
バントは3塁線ぎりぎりに、ころがした方がいいです。

打ったボールは、失速して、止まってしまいますから、ピッチャーなどが、そのボールを取りに行く途中で、バッターの方は1塁ベースを踏むことができます。

正面にころがすと、すぐにピッチャーにとられてしまって、アウトになります。



1. バットを少しだけ出しておく。



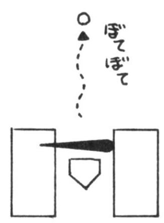
2. タイミングに注意して振り切る。

▲　三塁側へ打つバントの仕方

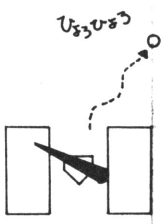
このバントを応用して、1回に数10点得点することが出来ます。
ランナー2、3塁の時、3塁線へバントします。
ボールはホームへ投げられますから、3塁ランナーを戻します。するとボールは1塁へ投げられますから、再び3塁ランナーを走らせます。
ボールは、ホームへ投げられます。1塁ランナーを走らせます。ホームには、ランナーがホームインして、なおもランナー2、3塁。
そして、これをくり返します。
バントを確実に打てればこわいものなし。

訳がわかんない人は初めから、よーく読み直してみましょう。
これは重宝なテクニックですよ。

▼　正面、一塁側へ打つバントの仕方

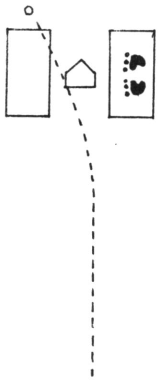


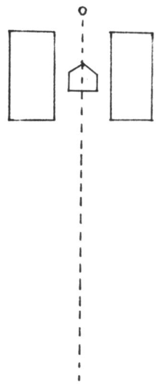
・振らないで当てる。

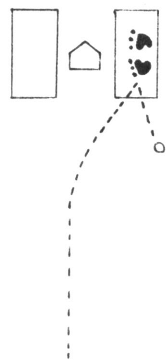


・途中で振りを止める。

5. しゅびへん！







- 打たれにくいボール

外角へのカーブ（変化球：レバーを操作する）が比較的打たれにくいです。

- 盗塁を防ぐボール

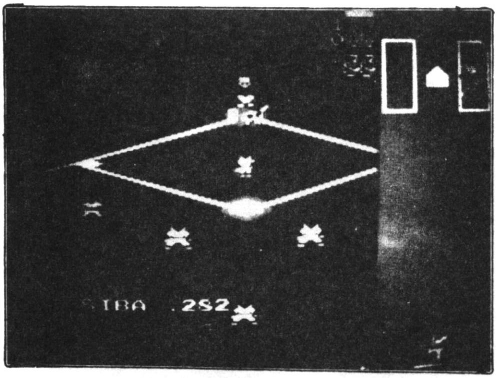
速球（投げる時にレバーを上にする）で、しかも直球を投げることで、もし、盗塁しようとしても刺すことができます。

- デッドボール（死球）

バッターにボールを当てるとデッドボールで１塁へ進塁します。

- 投手は、ボールを投げるごとに疲れていきます。
疲れるとコントロールが悪くなって、打たれるので、交代させて下さい。

- 速球は１塁側へ打たれる可能性が大きいです。



ピッチャー投げた!!

6 ENDING・・・・・

9回ウラを終えると．ナニが待って居るのか？

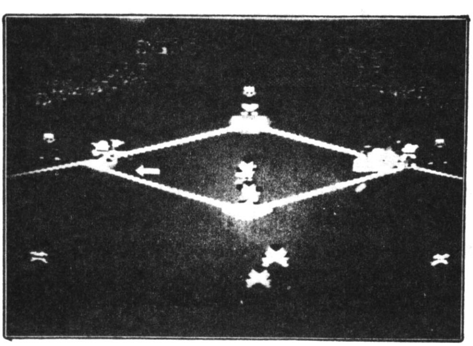
血のにじむ 星飛馬並の努力と 根性と運で 9回裏を守り切ると．
どーなるか？
実は．どーということない結末となるのです．
REPLAY です．画面に「REPLAY」と表示され，チームセレクトへ
戻るのでした．
そして．また 長い試合が 始まる・・・・・

7 あとがき FROM TAJI CORP.

これで攻略法はおしまいです。
このゲームは お察しの通り．運が
かなり影響するので．必勝法は．
仲々ないと思います．
数少ない必勝法。バンド戦法を
是非 身に付けて下さい。
この本を参考に HI-SCORE を出
して下さい，

それでは 皆さんがんばって！

BY ISG & STR



所謂・新製品！

5月15日．各ナムコ系ゲームセンターにおめみえした「マッピー」がおもしろいですよ．ほんと．
ナムコのオリジナルキャラクターマッピー（ナムコのロボット）をトランポリンであっちこっちの盗品回収させるゲームです．

数面ごとには．チャレンジングステージでボーナスかせぎできます．
敵のボスねこの名前は nyamco で namco をパロッたと思われます．

1面クリアーする時間は制限されてませんが．あまり時間が立つと．「Hurry！」の文字がとんできて，さらに時間が立つと．御先祖様と呼ばれる COIN が出現します．

Let us try the game Mappy！

GAME INFORMATION

ここは.ビデオゲーム関係のあらゆる情報をごちゃごちゃに紹介するというアホな企画です.次号からもこのパターンで続ける予定です.

タイトーのバイオアタックというゲームは.実は3年前に作られたゲームで.もともとはミクロアタッククルーというネームでした。去年10月にミクロ…が登場した時は.オープニングに「腕に注射器をさして船を体内に挿入する」シーンが出てくるなどまさに映画「ミクロの決死圏」だったのです.
3年前のゲームならつまんないのも当たり前?

先日.セガエンタープライゼス本社の研究開発部篠原さんとお話ししてきました.
G(ゲームフリーク社員):「セガの一番おもしろくてヒットしたのはペンゴですね」
S(篠原さん):「そう‥‥」　G:「今までのセガのイメージと全然ちがうセンスで作られています.いったい誰が製作したのですか?一度お会いしたいですう」
S:「そ.それがねー.ペンゴについては.ちょっと‥‥」
G:「ど.どーしてですか!? セガの社員が作ったんじゃないんですか?」
S:「このことは外部はおろか社内でも公表してないから‥‥」
G:「そーですか‥‥と.いうことはやはり‥‥」　S:「考えればわかるでしょう.」
その他にもセガ・スタージャッカーの話しなどしましたが.ペンゴについては.なにやらはぐらかされた感じでした.そこで色々と調べましたら.わかりました.ペンゴのナゾが.
TampaのB.A.Mという本(もち.同人誌!本社とてーけーかんけいのゲーム同人)の中で.セガ市場開発部(同部は去年12月をもって解体されました)の細川さんが.Tampaのスタッフの人々に「ペンゴは.コアランドテクノロジー(旧.豊栄)がうち(セガ)に持ってきたゲームで‥‥略!」と語り明かしていたのです.
私は以前.細川さんに「初めペンゴはスノービーがペンゴめがけて突進してきて.ゲームにならないくらい難かしかったんだ。そこでスノービーが追いかけようとする座標を少しずらして.易しくしたんだ.そうしたらおもしろくなった」という話しは聞きましたが.コアランドのゲームとは知りませんでした.
それから.ペンゴについて.もひとつ.ペンゴの輸出向(アメリカなど)のB.G.Mは日本向の「ポップコーン」という曲ではありません.オリジナル曲です.外国へ出すと.著作権問題(よーするに権料の問題)が.よけいからむのでオリジナルにしたそーです.
去年10月のA.Mショー(A.M界の展覧会みたいの)に.前出の初期バージョンペンゴと(本当にスノービーが突進してきた!).外国向けペンゴも展示されてましたが.どちらもゲームセンターには.でませんでした.

5月7日、遂にゼビウスのコピー品が出ました。「U」が足りないという XEVIOS（ゼビオス）です。
メーカーは「1980 WATSON」となっていますがあてになりません。コピー品の対策の為にナムコが入れた「namco」のトレードマークも削除されています。



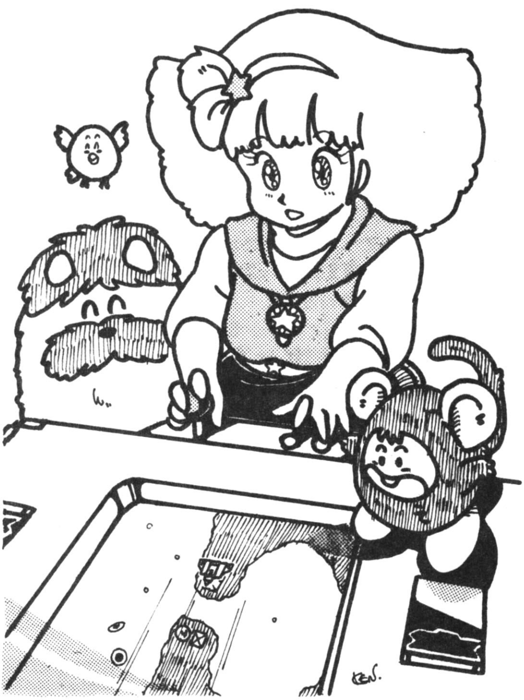
ゼビウスのオリジナル品は、ある特殊なプレイ法により左の様な隠れメッセージが出現します。（10pts）、この製品をコピーすると（ゲーム中に森の中に現れる「namco©」のデータを変えると）自動的に、この「namco ORIGINAL program by EVEZOO」のメッセージが「この製品はコピー品です」という意味の英文に変わる様に作られているのです。

Mr.DO!（ユニバーサル）のコピー品では Mr.DU! が有名ですけど、先日、町田某所で新顔 Mr.Lo! が発見されました。

ビデオゲームメーカーのマスコミ進出が相次いでます。
ナムコ・TBS（日）24:30－
「ラジオはアメリカン」
セガ・TV朝日「西部警察」
コナミ・TBSラジオ
「ルンルンナイトワオ」
ナムコ35円ハガキ5月31日発売
セガ・コンピュータ SC-3000の TV向けCF 予定中（5月現在）

又、朝日の「イブニング朝日」という番組で時々「TVゲーム必勝法」をやります。

ビデオゲームがメジャーしてきましたねっ！



次回も情報満載です。おたのしみにして下さい。皆さんからの情報もお待ちしてます！

LETTERS!

いやはや 驚きました。いつか出るのでは？とは思っていましたが、本当に出たとは。
いくら新型ゲームを1ゲーム50円でやらせてくれるゲーム屋さんが増えたとは言え、文字通り身上をつぶしかねないTVゲームの総合研究誌を出すとは‥‥ ご立派!!

と、ゲームフリークはVOL.3を買った訳ですが、VOL.2はゼビウス特集だったんですか！ ぜひ見たいものですね。もうあまってませんか？

近ごろ左ヒジを痛めまして（必要以上に力むせい・ミサイルコマンドはよかった。レバーがないもん）ゼビウスから遠のいていたのですが、うまい人がタケノコのような（ソルとゆーそうですね）ものや、ラリーXのフラッグなんかをポンポン出しているのを見まして、心新に燃えはじめた矢先ですので、よけい見たい！ 欲しい！ コピーでいいから‥‥（アッ これコピー誌か）

〔中野区　島村氏〕

編集部より。　ゼビウス改訂増補版VOL.2が出ていますが、売り切れてたら為替で420円分本社へ送付して下さい。
バックナンバーはすべて為替で本社に申し込み下さい。

VOL.3読みました。いやーはずかしいなー。何も私の手紙を全部のせることもないでしょーに。他からは反応ないんですか？ まあこれをきっかけに反応してくれる人が増えるといーですね。＜中略！＞

読者の方々に「ゲームをやってハイスコアのネーム登録する時、何と書くか」を募集したらどーですか。もしゲームやってその名前を見つけたら「おーっ！ 仲間じゃー！」と連帯意識が高まるのではないでしょーか。← どーゆー理屈じゃ
ちなみに私は3文字登録の時はLUM、10文字は、SHINOBU.M 又は、MINKY-MOMO といれることにしています。スケーターのネーム登録は楽しいけど何も書けん。何か書こーとするとぜったい失敗するんだ。くそー

〔杉並区　杉森氏〕



← これだもんね
レバーそーさがむずかしい。

編集部より。
杉森くん、いつもお手紙ありがとう。ところで私のネーム登録は、STR と入れてます。意味はあるけどヒミツ。

GAME しつもんばこ II

Q

セガの「ボーダーライン」というゲームと内容が全く同じで、キャラクターの形だけ違う「スターレイカー」というゲームがありましたが、どちらもセガオリジナル証がはってありました。どっちが本物なのですか？
片方はコピー品と思うのですが・・・・

A

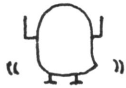
どちらもセガのオリジナルゲームです。
当初「ボーダーライン」として作ったゲームを西ドイツに輸出することになった時、問題が起こりました。
西ドイツと東ドイツの国境をボーダーラインと呼び、その名前で戦争ゲームを出してはまずいということでした。
そこでセガではこのゲームのキャラクターを宇宙戦争のイメージに変え、ゲーム名も「スターレイカー」として、西ドイツなどへ輸出しました。
日本ではこの「ボーダーライン」と輸出向の「スターレイカー」の両方が出回ったので、このような現象になった訳です。

(TAJI)

簡単に描けるTVゲームキャラ

(埼玉の里見くんの場合) (III)

1位 なんといっても後向いて腰振ってるペンゴ！とてもかわいい。



2位 Mr.Do! のモンスター



3位 ゼビウス ザカート



4位 ジャンピューター 白パイ



5位 ゼビウス バーラ・ガルバーラ



次点 Mr.Do! にでてくる諸々の食べ物

まだまだ続くTVゲームキャラクターBEST5。
君もハガキかなんかで送ってね！

うきうき へんしゅうぶ。

5月4日： セガエンタープライゼスにベースボールの取材．しかし．担当の人が居なくてダメ。ショールームでアストロンベルト etc をやりました．
5月10日： マイコン誌ログインに Tampa（高岡アミューズメント同好会）の紹介で取材を申し込まれまして．待ち合わせの新宿某所へ行きましたが2時間まってもこないので帰えりました．
5月14日： 再びログイン．今度は．表参道にあるログイン＆アスキー編集部へ行く．会えました．
夜はポールポジションの写真取材を町田BOXで．
5月16日： セガエンタープライゼスにベースボールの取材．今度は成功！
ショールームでオルカ・イスパイアルをやりました．
5月18日： ログインの人と打ち合わせ

疲れた・・・スタッフが足りない。これでは体が持たんので．会員の人にたくさん記事を書いてもらおーと．そーしよーと．
近頃ナムコ・マッピーとサンリツ・ジャントツにこっている．マッピー必勝法知りたい！
皆さんお手紙ちょーだい． （TAJI）

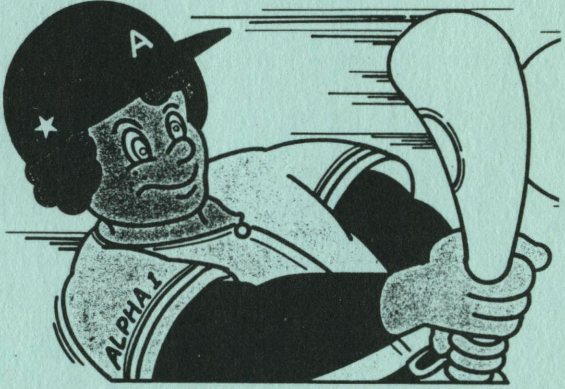
忙がしい日々が続く中、ゲームをする事だけは1日の日課に入れています。とはいえ資金の方も日に日に減って行き、今では金欠病に苦しんでいます。それと重なって第二の趣味である鉄道の運用表（1日に電車がどのように動いているか）を書くこと、中間テストの勉強、そして受験勉強が頭を混乱させ、ついにもうろう病になってしまいました。これから先が思いやられる！（いしぐろ）

次回予告

ビデオゲーム質問箱 II
ビデオゲームのバク III
読者のお手紙 III
ゲームインフォメーション II
ビデオゲーム講座 III
etc：他は未定

発売予定：7月上旬頃

7月発行という訳は．私めが学生であり．中間試験がある為（二期制の学校なのです）遅れると思われるのです．でもなるべく早めに出します．



ゲームフリーク 4.

乱丁・落丁はお楽しみ下さい。

250 円

ビデオゲーム専門誌
ゲームフリーク 4

初版発行 1983・6・10

TAJI CORP. 1983.

責任者 田尻 智
スタッフ 石黒 努
写真現像 片桐拓哉
協力 SEGA ©

〒194
東京都町田市南大谷241−17−2